

<<J2ME手机游戏开发教程>>

图书基本信息

书名：<<J2ME手机游戏开发教程>>

13位ISBN编号：9787807248354

10位ISBN编号：7807248351

出版时间：2010-6

出版时间：京华出版社

作者：张鹏 著

页数：167

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<J2ME手机游戏开发教程>>

内容概要

本书是专为想在较短时间内通过课堂教学或自学，快速掌握用J2ME开发当下最为流行的、在手机平台上运行的9类游戏的理论知识、开发流程、开发方法和具体编写代码的优秀教科书。

本书根据教学大纲，由多年在一线组织课堂教学和社会培训的实践经验丰富的教师编写，旨在帮助读者提高和掌握J2ME开发手机游戏的基础知识、原理和实际编程能力及技能。

本书由10章组成。

通过简单项目、《猜数字》、《拼图》、《动物赛跑》、《无故抢钱鸡》、《黑白棋》、《删历险记》、《马里奥》、《坦克大战》)等完整实例，生动直观地讲解如何用J2ME开发文字、益智、体育、休闲、棋牌、角色扮演、冒险、射击这9类手机游戏的基本原理和编程方法。

本书特色：基础知识+难点与讲解+范例开发流程图+各流程序编写方法+全部源程序代码的方式，直观、生动、具体，授人以渔，大大降低学习难度，激发学生的学习兴趣 and 动手编程的欲望；通俗易懂，图文并茂，边讲解边操作。

书中提供的全部源程序代码稍加改进即可为读者“据为他用”，为毕业后进入游戏一线领域就业打下基础。

适用范围：全国高等院校游戏软件专业、通信专业或计算机专业教材，广大手机游戏编程爱好者实用的自学用书。

<<J2ME手机游戏开发教程>>

作者简介

张鹏，毕业于厦门大学，高级工程师、大学讲师、国家系统分析师、国家软件设计师。

2003 ~ 2004年，任教于辽宁工程技术大学。

2004年末 ~ 2005年，参与北京目标软件公司的《傲世三国Online》与《天骄00》两款大型民族网络游戏的研发，任核心程序员。

2005年至今，辽宁阜新高等专科学校教师兼北斗动漫影视科技有限公司总经理。

主持或参与多款游戏软件开发：

2005年参与北京目标软件公司的OverMax引擎研发。

2006年参与北京百竹数码软件公司的网络游戏《龙》项目引擎研发。

2008年主持北斗动漫影视科技有限公司的“战国时代”系列手机游戏项目的研发。该项目获得了辽宁省信息产业厅专项资金支持。

2009年开始，研发大型手机游戏引擎，目前已进入最后测试阶段。

<<J2ME手机游戏开发教程>>

书籍目录

第一章 概述 第一节 手机游戏市场 一、市场状况 二、运营方式 第二节 手机游戏分类
 第三节 手机游戏的开发队伍 一、策划员 二、美工 三、技术员(程序员) 第四节 手机游戏的开发流程 一、产生初期方案 二、定夺详细方案 三、制定工作进度计划 四、开发游戏的demo 五、测试并修改demo 第五节 手机游戏的开发平台 一、Symbian平台 二、BREW平台 三、iPhone平台 四、J2ME平台 第六节 实例效果预览 本章小结 思考与练习
 第二章 开发简单项目 第一节 开发环境的配置 一、JDK的安装与配置 二、WTK的安装与配置 第二节 面向对象的编程思想 一、类 二、类的派生与继承 三、类的访问机制
 第三节 MIDlet应用程序框架 第四节 开发手机游戏——“HelloWorld” 一、最终效果 二、开发流程(步骤) 三、具体操作 本章小结 思考与练习
 第三章 开发文字游戏 第一节 概述 一、文字游戏的特点 二、文字游戏的分类 三、文字游戏的用户群 四、文字游戏的开发要求 五、文字游戏的发展史 第二节 “猜数字”游戏开发 一、操作规则 二、实例效果 三、开发流程(步骤) 四、具体操作 本章小结 思考与练习
 第四章 开发益智游戏 第一节 概述 一、益智游戏的特点 二、益智游戏的用户群 三、益智游戏的分类 四、益智游戏的开发要求 五、益智游戏的代表 第二节 益智游戏《拼图》开发 一、操作规则 二、实例效果 三、资源文件的处理 四、开发流程(步骤) 五、具体操作 本章小结 思考与练习
 第五章 开发体育游戏 第一节 概述 一、体育游戏的特点 二、体育游戏的分类 三、体育游戏的用户群体 四、体育游戏的开发要求 五、体育游戏的发展史 第二节 《动物赛跑》体育游戏开发
 第六章 开发休闲游戏 第七章 开发棋牌游戏 第八章 开发角色扮演游戏 第九章 开发冒险游戏 第十章 开发射击游戏

<<J2ME手机游戏开发教程>>

章节摘录

版权页：插图：本章由由8节组成。

简要介绍我国目前手机游戏市场的发展状况，游戏分类，开发团队，开发流程，开发平台和9种产品实例效果。

最后2节是本章小结和作业安排。

旨在帮助学生快速了解和掌握本行业的基本知识，培养和激发学生的学习兴趣 and 动手创作的欲望。

本章学习重点手机游戏市场手机游戏分类手机游戏的开发团队手机游戏的开发流程手机游戏的开发平台实例效果本章教学环境：多媒体教室学时建议：2小时(其中讲授2小时，实验0小时)学习手机游戏的制作，首先需要了解手机游戏的市场、分类、运营方式、开发团队与开发流程等基础知识，其次还要了解各种开发语言及相应的开发工具。

第一节手机游戏市场随着科技的发展，手机的功能越来越强大，而游戏也已成为手机上不可缺少的功能。

如今手机游戏的规则越来越复杂，画面越来越精美，娱乐性和交互性也越来越强。

一、市场状况国内手机游戏市场逐步升温。

据统计，2005年中国手机游戏产业规模达到13亿元人民币，与上年同比增长113.1 %。

随着手机游戏技术的日益成熟，收费逐渐下降，手机游戏业正处于一个利润稳定增长期。

手机娱乐服务被公认为是带动移动数据业务快速发展的重要力量。

我国政府大力扶持手机游戏行业，特别是对我国本土游戏企业的扶持，手机游戏已被列入国家“863”计划。

<<J2ME手机游戏开发教程>>

编辑推荐

《J2ME手机游戏开发教程》：按照教学大纲要求，理论知识揉进丰富的范例，生动直观。

数年在一线组织教学和实践经验丰富的老师执笔编写。

图解9类时尚手机游戏的基本原理、开发流程和全部源程序代码。

稍加改进即可“据为他用”，为毕业后直接就业打下基础。

<<J2ME手机游戏开发教程>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>